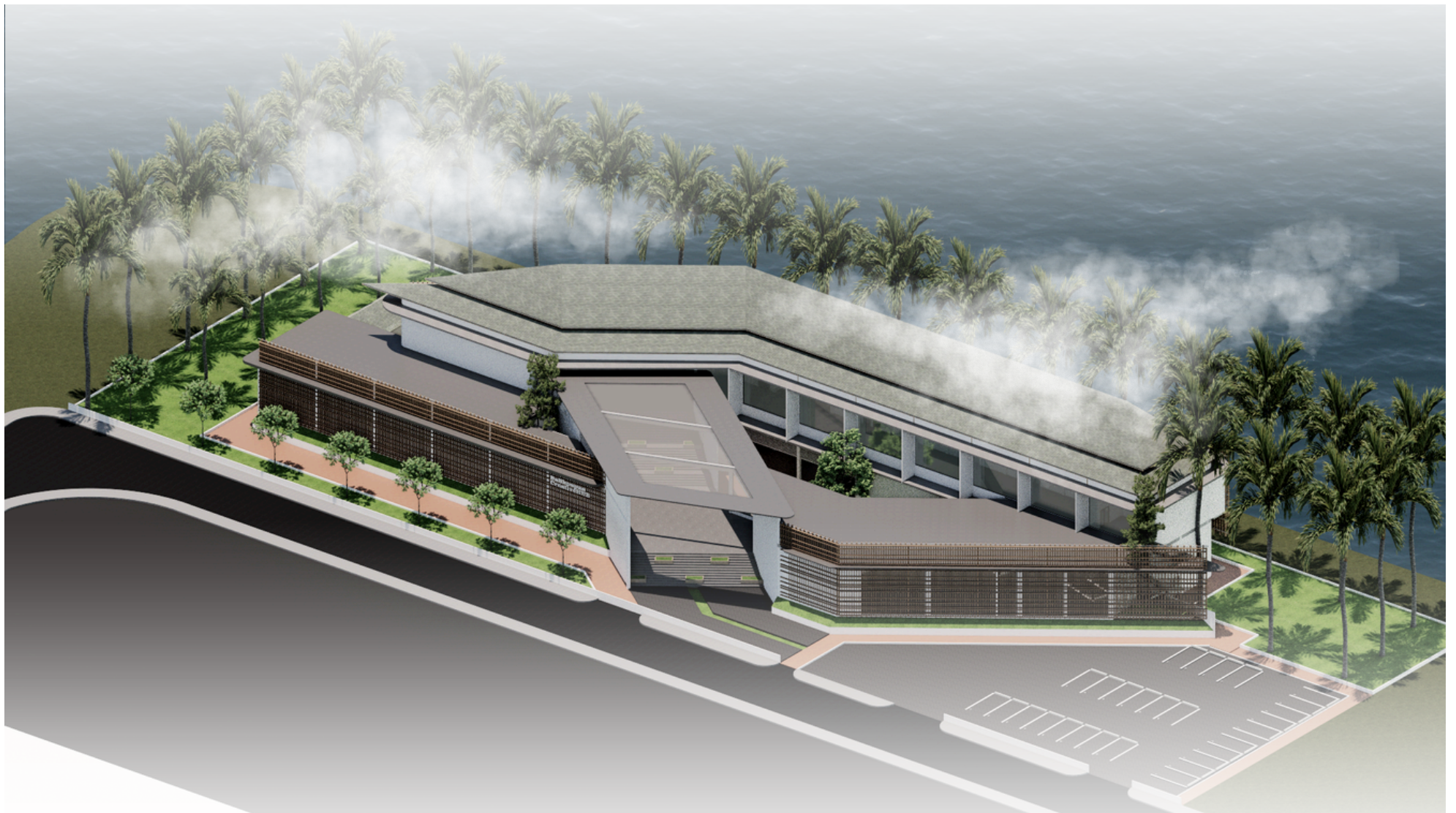


4.3 Rancangan Axonometri Kawasan

Axonometri Kawasan

Pada Axonometri kawasan Creative Hub di Pantai Plaza Balikpapan, terdapat beberapa area, yaitu Area Creative Hub, Area Tenant, Area Hijau dan Area Agung podomoro Land. Adapun akses masuk melalui pintu masuk Borneo Bay City dan tersedia Area Parkir.



Keterangan

1. Jalur Masuk
2. Area Parkir
3. Area Creative Hub
4. Area Tenant
5. Area Hijau
6. Laut Balikpapan
7. Area Agung Podomoro Land

Gambar 70. Axonometri kawasan Pada Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

4.4 Rancangan Tampak Kawasan

Tampak Kawasan

Pada tampak kawasan terlihat lokasi perancangan berbatasan langsung dengan laut. berikut tampilan tampak kawasan Creative Hub :



Gambar 71. Tampak kawasan Pada Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

4.5 Rancangan Perkerasan Kawasan

Perkerasan

Pada kawasan Creative Hub di Pantai Plaza Balikpapan, terdapat beberapa jenis perkerasan pada kawasan yang berfungsi sebagai jalan, area terbuka, tempat parkir, dan lainnya. Berikut ini merupakan gambar rencana perkerasan pada kawasan:



Aspal



**Orange
Coneblock**



Rumput Gajah



Coneblock



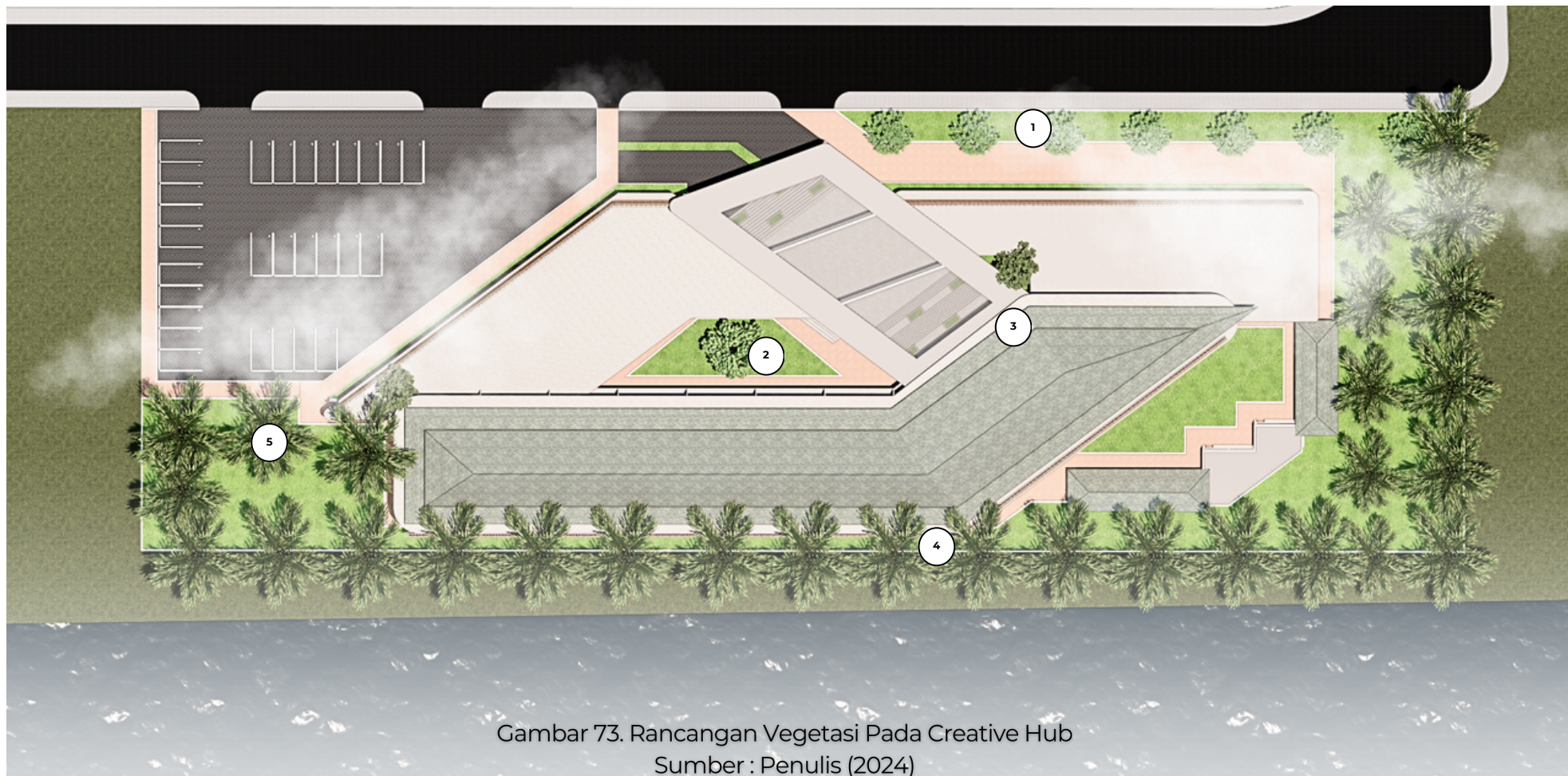
Step Stone

Gambar 72. Rancangan Perkerasan Pada Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

4.6 Rancangan Vegetasi Kawasan

Vegetasi

Pada kawasan Creative Hub di Pantai Plaza Balikpapan, terdapat beberapa jenis vegetasi pada kawasan yang memiliki fungsi sebagai pembatas, peneduh, estetika, dan lainnya. Berikut ini merupakan rencana vegetasi pada kawasan:



Pohon Angsana

Pohon angšana sering digunakan sebagai pohon **peneduh** di taman kota dan jalan-jalan karena kanopinya yang lebar



Polyalthia longifolia

Pohon glodokan tiang merupakan salah satu jenis tanaman yang berguna sebagai tanaman **peneduh**.



Pohon Palm

Pohon palem memiliki bentuk yang menarik dan daun yang **indah (Estetika)** sehingga dapat memberikan sentuhan tropis dan suasana yang menyegarkan di sekitar bangunan.



Pohon Ketapang Kencana

Pohon ketapang kencana dapat menjadi **peneduh** dari sinar matahari juga dapat menyejukkan lingkungan sekitar



Pohon Cemara Udang

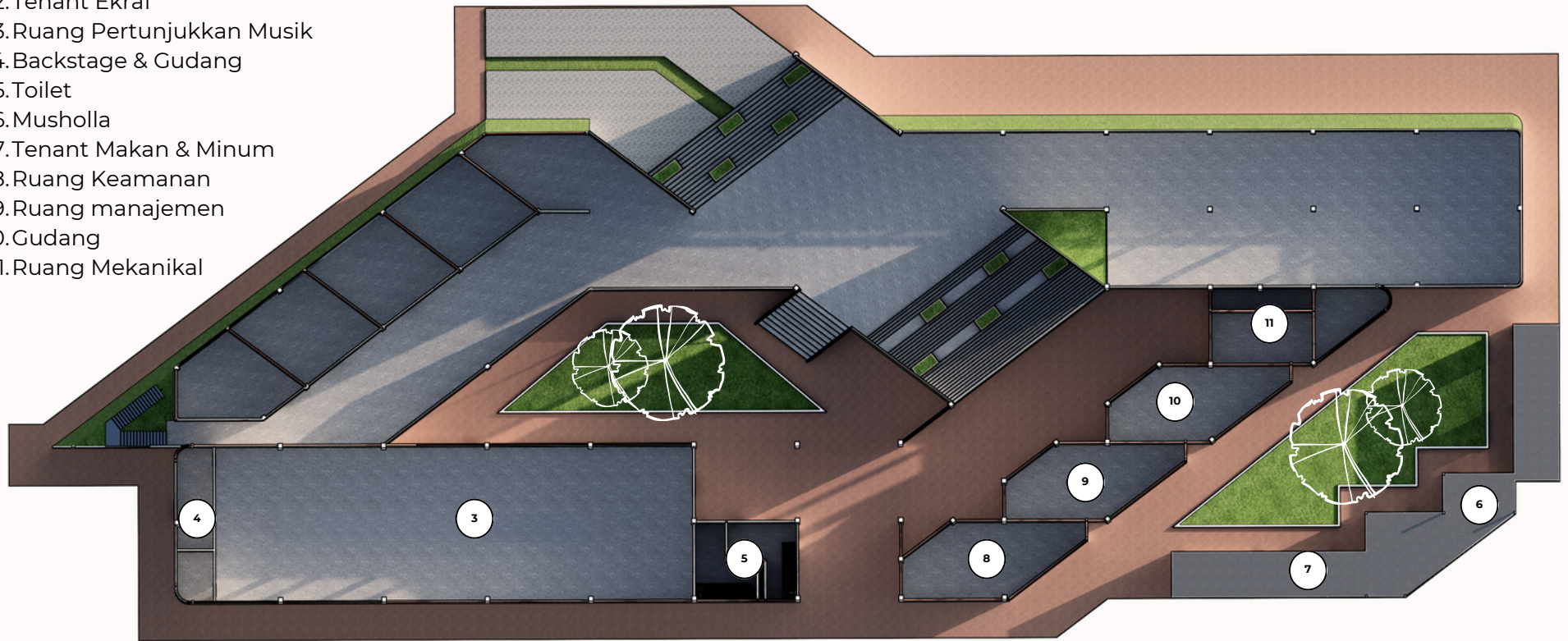
Pohon cemara udang kebanyakan **ditanam di sepanjang pantai untuk menahan kekuatan angin** yang menerpa daerah pesisir dan untuk meneduhkan kawasan pesisir

4.7 Rancangan Denah Bangunan

Denah LT.1

Keterangan

1. Galeri Seni
2. Tenant Ekraf
3. Ruang Pertunjukkan Musik
4. Backstage & Gudang
5. Toilet
6. Musholla
7. Tenant Makan & Minum
8. Ruang Keamanan
9. Ruang manajemen
10. Gudang
11. Ruang Mekanikal



Gambar 74. Rancangan Denah Lantai 1 Pada Creative Hub

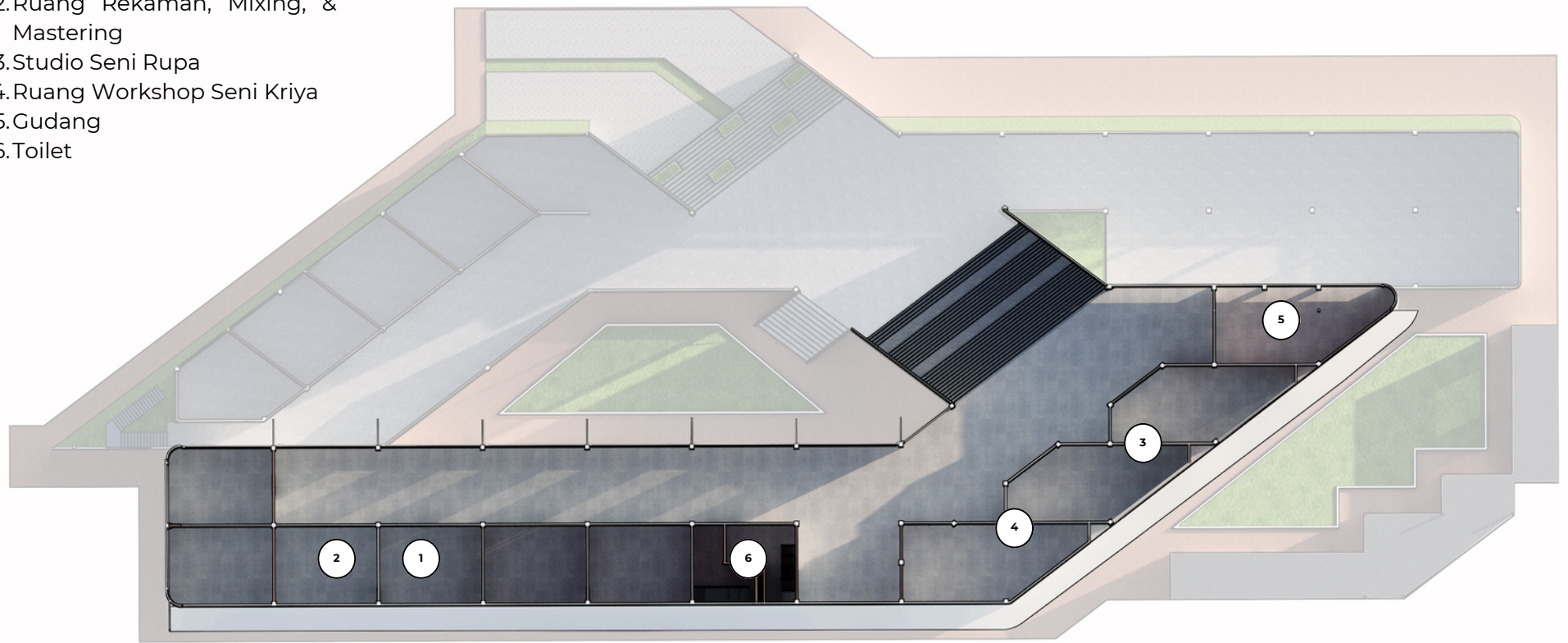
Sumber : Penulis (2024)

Pada denah rancangan, terdapat beberapa ruang pada bangunan, yang ditentukan berdasarkan kebutuhan, aktivitas dan fungsi bangunan. Pada bangunan lantai 2, terdapat ruang yang mewadahi aktivitas galeri seni untuk pameran, tenant ekraf untuk kegiatan jual beli hasil ekonomi kreatif, Ruang dan Ruang pertunjukkan musik untuk seniman musik menampilkan karyanya ke penonton ruang ini juga dilengkapi backstage untuk penampil dan gudang untuk penyimpanan barang. Terdapat juga fasilitas umum seperti Toilet, Musholla, dan Tenant Makan dan Minum bagi pengguna yang membutuhkan fasilitas tersebut. Di lantai 1 juga terdapat Area pengelola dimana terdapat Ruang keamanan, Ruang manajemen, Gudang, dan Ruang panel serta Ruang pompa untuk pendukung mekanikal bangunan.

Denah LT.2

Keterangan

1. Studio Musik
2. Ruang Rekaman, Mixing, & Mastering
3. Studio Seni Rupa
4. Ruang Workshop Seni Kriya
5. Gudang
6. Toilet



Gambar 75. Rancangan Denah Lantai 2 Pada Creative Hub

Sumber : Penulis (2024)

Terdapat beberapa ruang pada bangunan, yang ditentukan berdasarkan kebutuhan, aktivitas dan fungsi bangunan lantai 2. Pada bangunan lantai 2, Difokuskan untuk kegiatan produksi, Ruang Ruang ini nantinya digunakan para pengguna unntuk memproduksi karya nya yang nantinya akan di sebarluaskan ke orang orang, Ruang Ruang Tersebut berupa Studio Musik, Ruang Rekaman Mixing & Mastering Musik, Studio Seni Rupa, dan Ruang Workshop untuk kegiatan seni kriya. pada lantai dua ini juga terdapat gudang untuk penyimpanan barang serta toilet untuk fasilitas umum

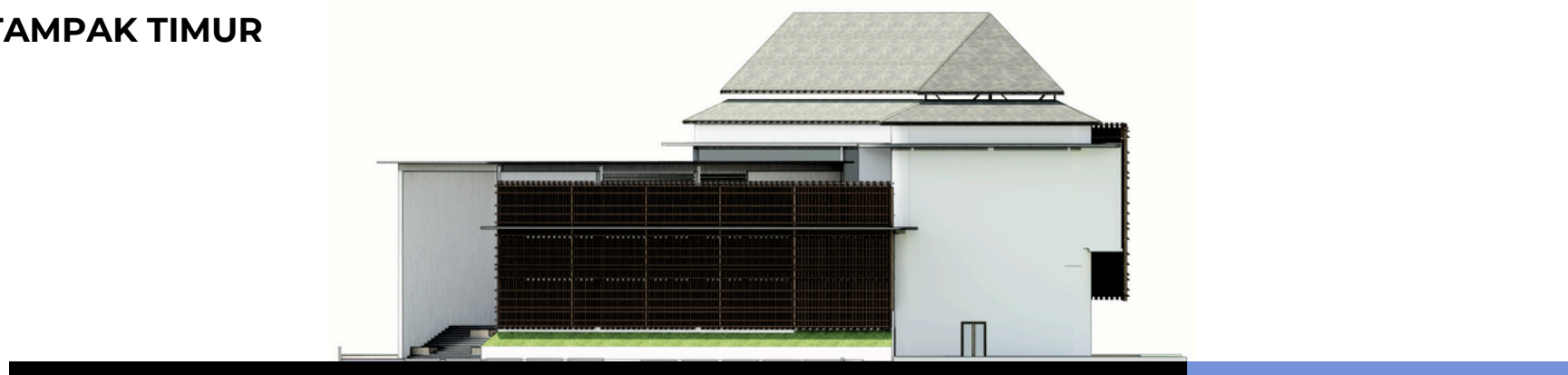
4.8 Rancangan Tampak Bangunan

Pada Creative Hub terdapat beberapa ruang yang akan di gunakan untuk kebutuhan penggunanya. Berikut rancangan bangunan melalui Tampak utara, Tampak barat, Tampak timur, dan Tampak selatan

TAMPAK SELATAN



TAMPAK TIMUR



TAMPAK UTARA



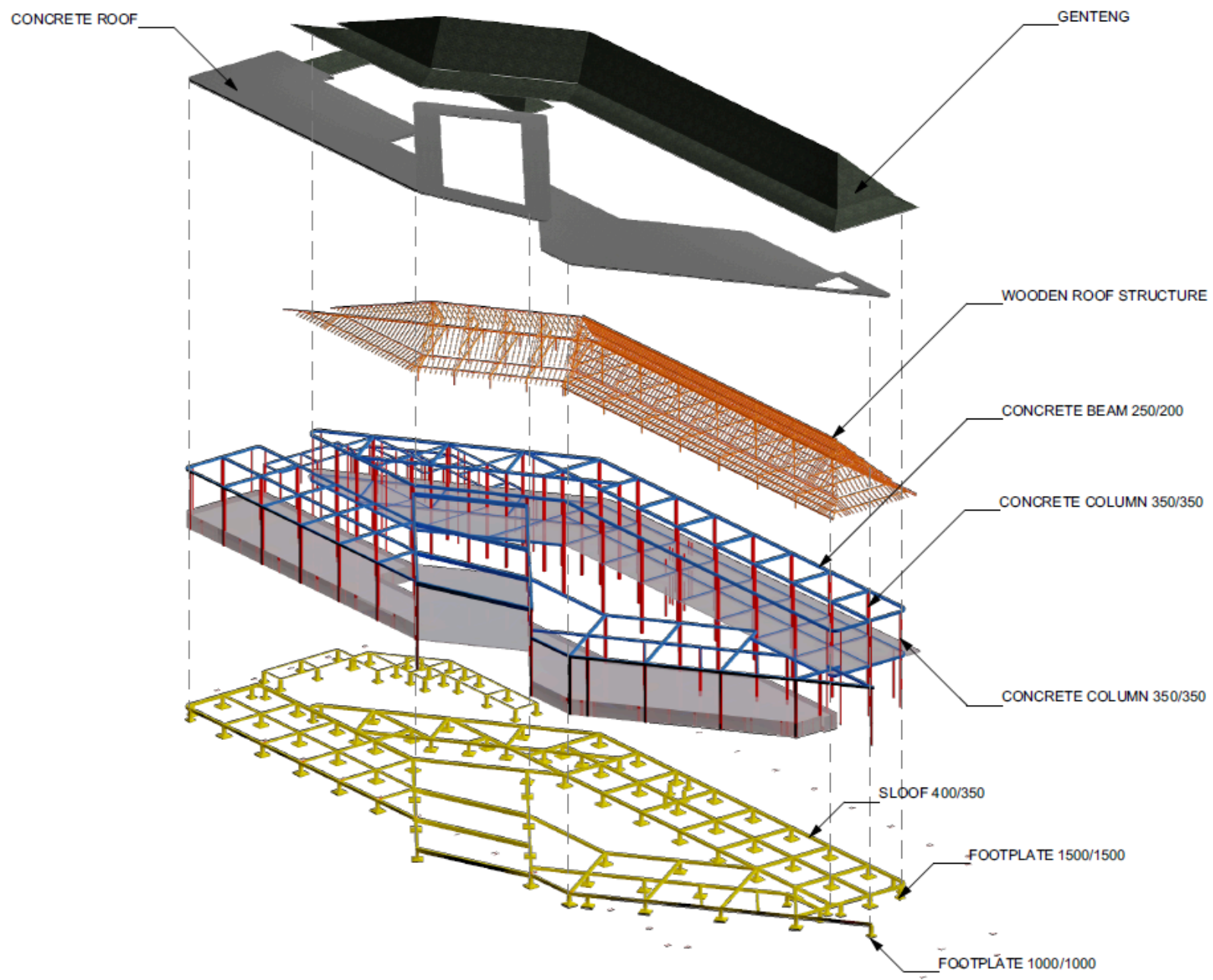
TAMPAK BARAT



Gambar 76. Tampak bangunan Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

4.9 Rancangan Aksonometri Material & Struktur

Bangunan creative hub ini dirancang menggunakan material dan struktur yang tahan terhadap iklim dan air laut. Pada penutup atap menggunakan genteng tanah liat dimana material tanah liat dapat meredakan panas saat siang hari, lalu ada atap dak dibagian utara bangunan. pada struktur atap menggunakan kuda kayu yang bermaterial kayu meranti, kayu ini cukup kuat dan tahan lama sebagai struktur atap. Terdapat juga Kolom dan Balok struktur dengan ukuran Kolom 35 cm X 35 cm dan Balok 25 cm x 20 cm. Pada pondasi menggunakan pondasi footplate untuk menopang beban dari atas dan diteruskan ke tanah.

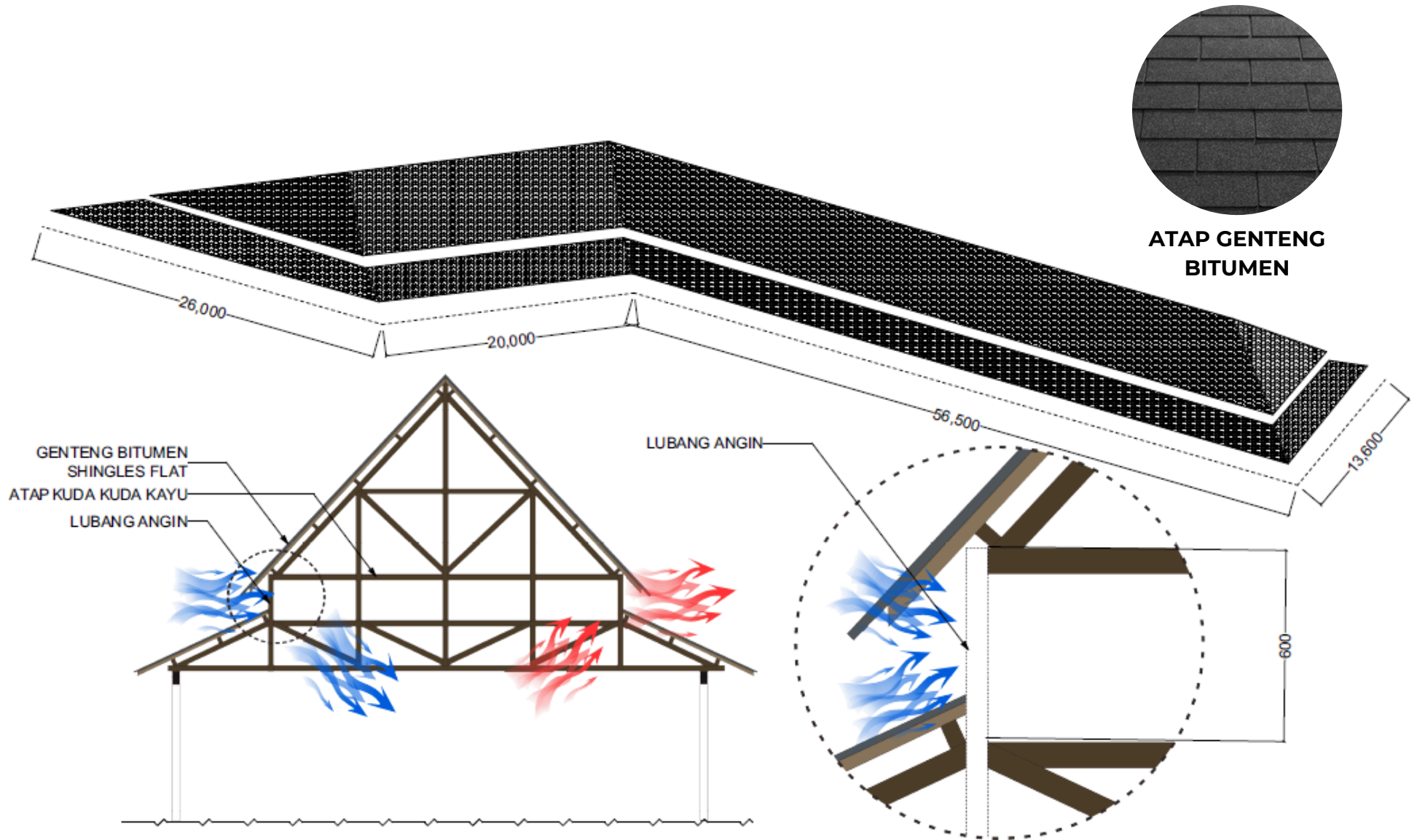


Gambar 77. Axonometri Struktur Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

4.10 Rancangan Detail Arsitektur

Material & Struktur Atap

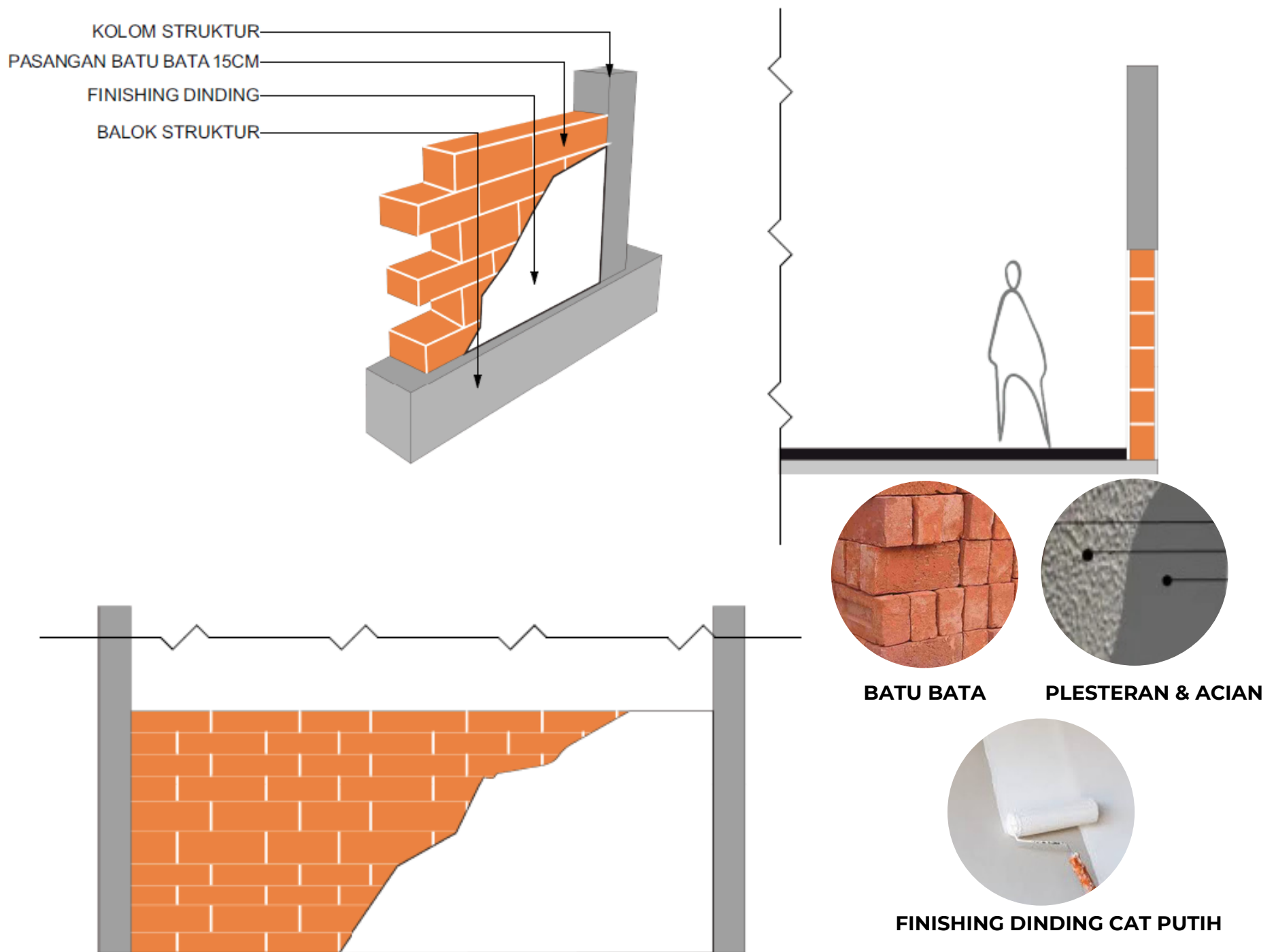
Pada bagian penutup atap, menggunakan material genteng bitumen, atap ini mempunyai sifat yang lentur sehingga dapat beradaptasi dengan segala macam bentuk atap. struktur atap pada atap Creative Hub ini menggunakan struktur kuda kuda kayu yang bermaterial kayu meranti. Kayu ini cukup kuat dan tahan lama sehingga sering dipilih untuk digunakan pada bangunan yang lebih besar dan kompleks.



Gambar 78. Detail Arsitektur Atap Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

Dinding

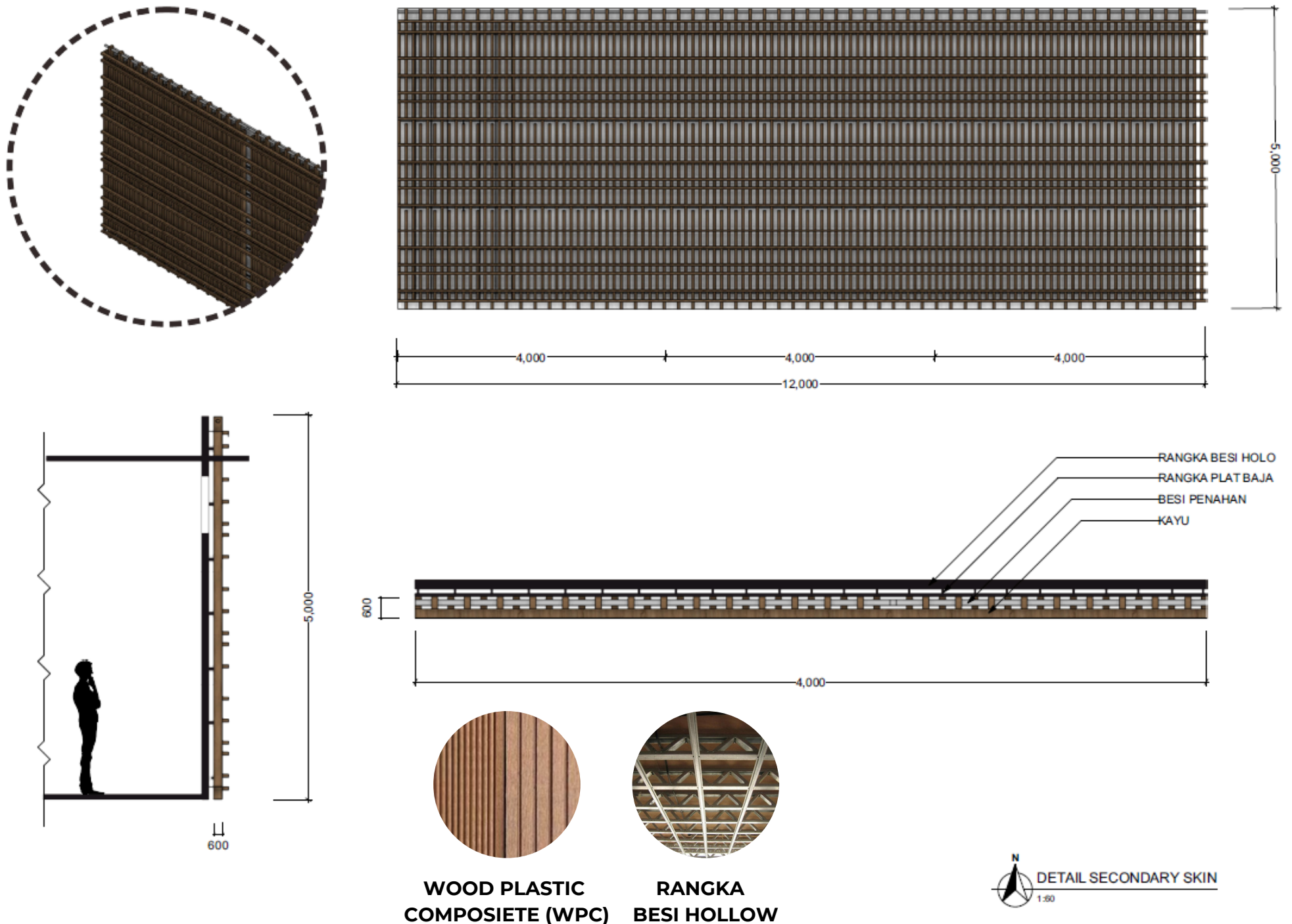
Dinding bata merah dapat menjadi penghambat panas karena memiliki sifat massa termal yang baik. Massa termal adalah kemampuan untuk menyerap, menyimpan, dan melepaskan panas secara perlahan. Dengan demikian, panas tidak mudah berpindah sehingga suhu di dalam rumah tetap stabil. Selain itu, bata merah juga memiliki sifat-sifat berikut: Tahan api, Kokoh dan tahan guncangan, Menyerap dan melepaskan kelembapan dengan baik, dan dapat didaur ulang



Gambar 79. Detail Arsitektur Dinding Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

Secondary Skin

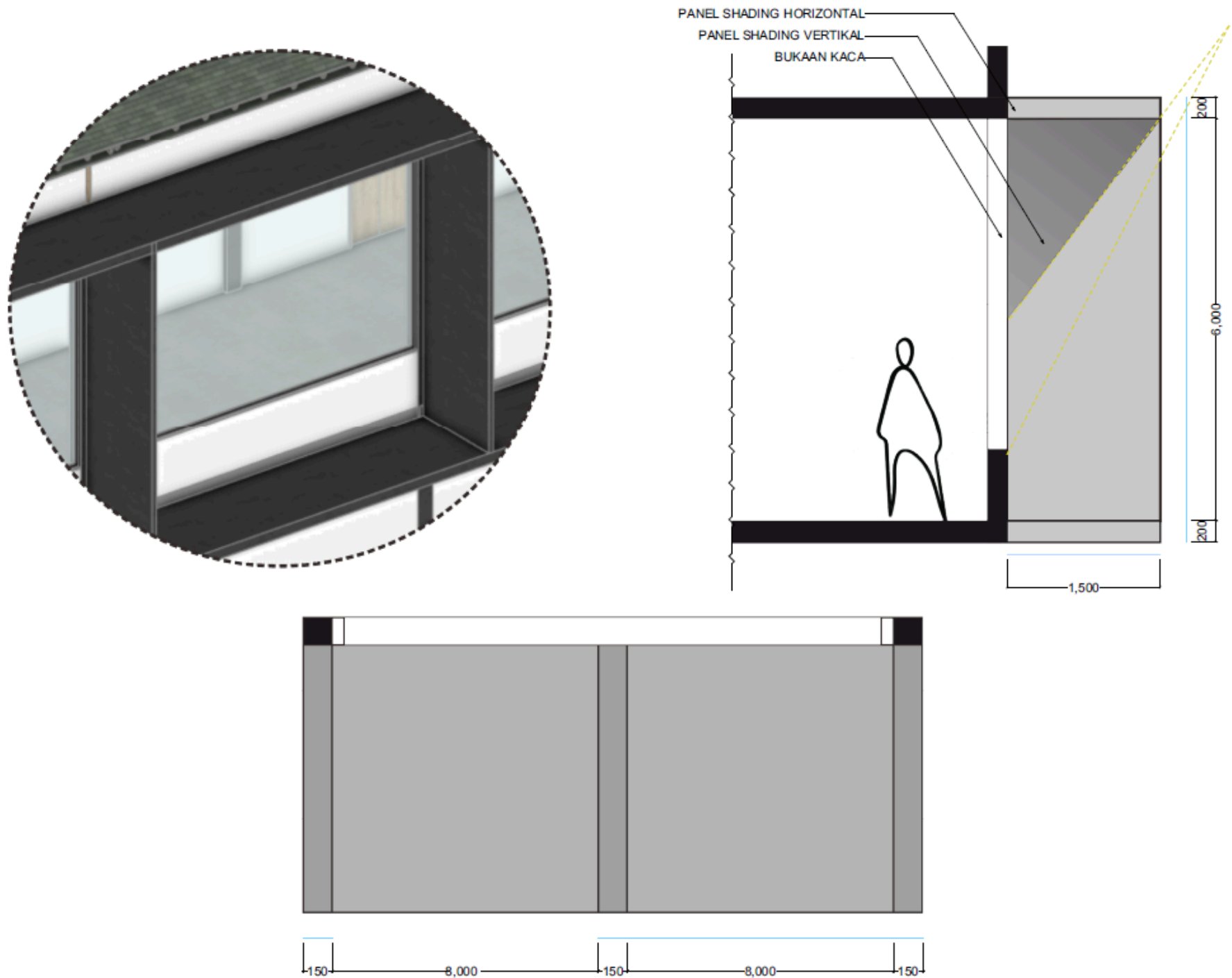
Secondary skin atau kulit kedua adalah lapisan yang dibangun di luar dinding terluar bangunan. Terdapat beberapa fungsi diantaranya, Melindungi dari paparan matahari, Menjaga suhu ruangan, menjaga privasi dan beberapa fungsi lainnya. Pada Creative Hub ini digunakan untuk mengurangi paparan dari matahari



Gambar 80. Detail Arsitektur Dinding Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)

Shading

Shading bangunan atau sun shading berfungsi untuk mengatur masuknya sinar matahari ke dalam bangunan, sehingga dapat memberikan beberapa manfaat, di antaranya Meningkatkan kenyamanan termal, Menciptakan cahaya alami yang cukup di dalam ruangan, Menurunkan perolehan panas puncak bangunan serta Menjaga agar panas matahari tidak memasuki ruang yang dikondisikan. Pada Creative Hub ini terdapat shading vertikal dan shading horizontal.

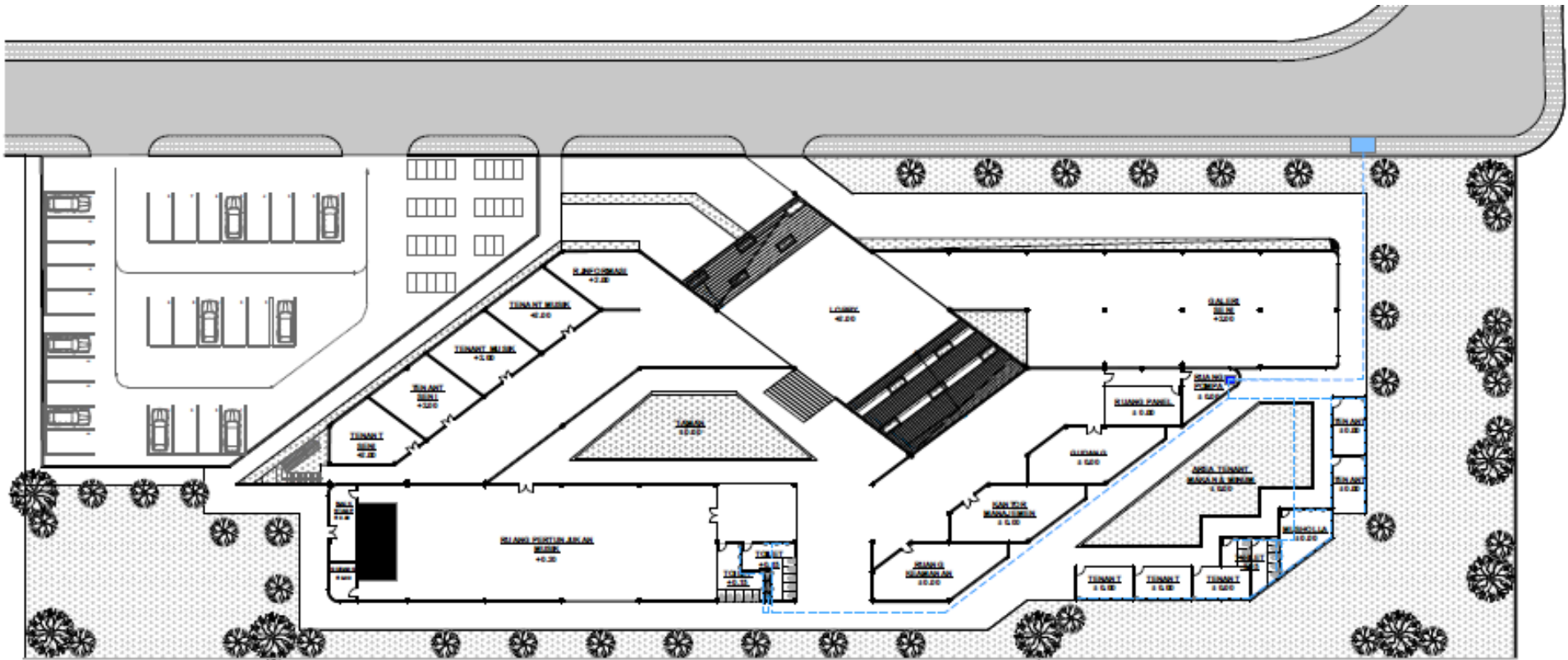







Gambar 81. Detail Arsitektur Shading Creative Hub
Sumber : Penulis (2024)


4.11 Rancangan Sistem Air Bersih

Lantai 1

Rencana air bersih pada bangunan ini bersumber dari PDAM kota Balikpapan, lalu disalurkan melalui pipa air bersih secara vertikal dan horizontal ke setiap toilet yang ada di Creative Hub ini.



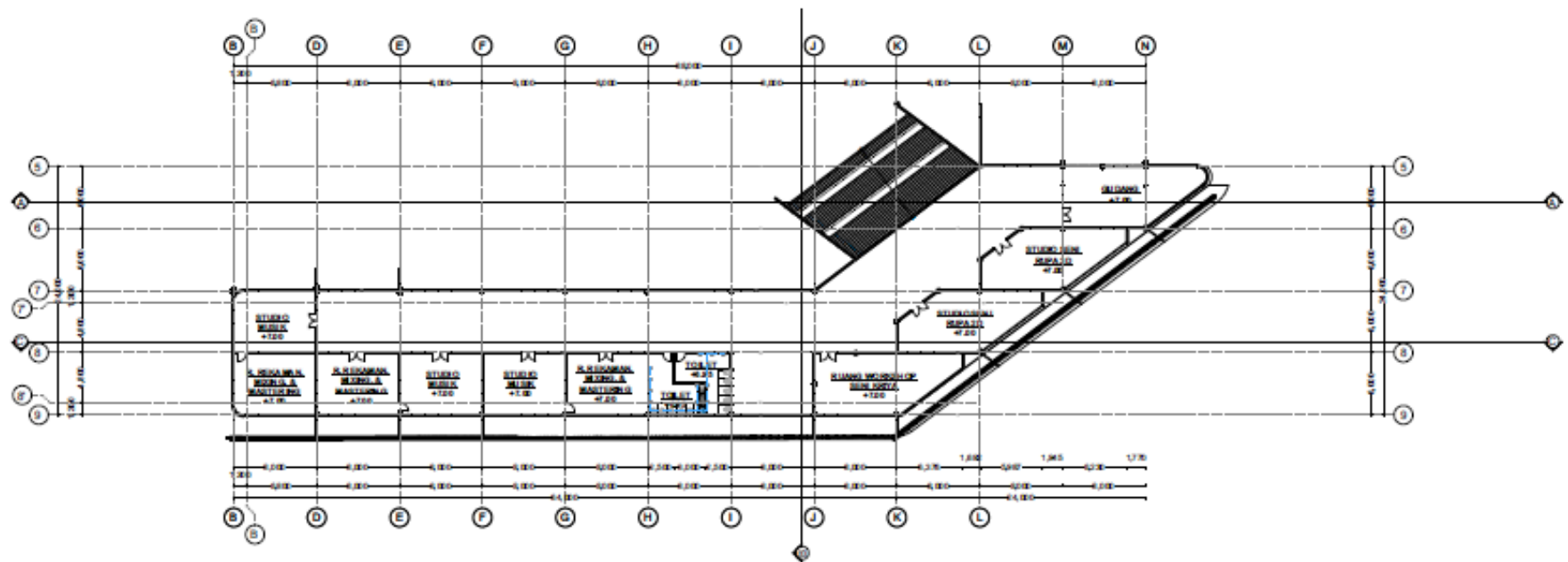
| Simbol | Keterangan |
|---|--------------------------|
|  | PDAM |
|  | POMPA AIR |
|  | PIPA VERTIKAL Ø4" |
|  | WATER OUTLET |
|  | PIPA PVC HORIZONTAL Ø1½" |






 RENCANA SISTEM AIR BERSIH GF
1:400


4.11 Rancangan Sistem Air Bersih

Lantai 2

Rencana air bersih pada bangunan ini bersumber dari PDAM kota Balikpapan, lalu disalurkan melalui pipa air bersih secara vertikal dan horizontal ke setiap toilet yang ada di Creative Hub ini.



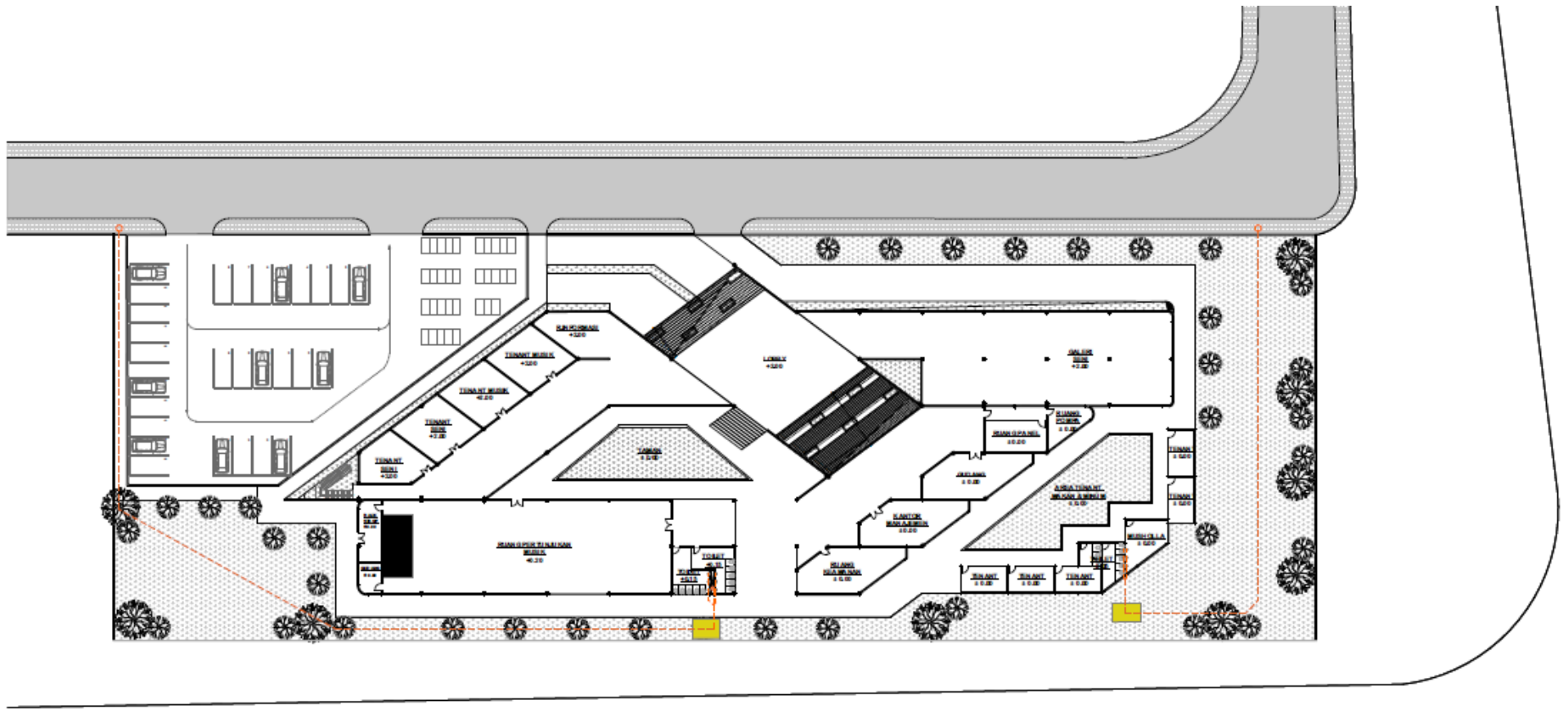
| Simbol | Keterangan |
|---|--------------------------|
|  | PDAM |
|  | POMPA AIR |
|  | PIPA VERTIKAL Ø4" |
|  | WATER OUTLET |
|  | PIPA PVC HORIZONTAL Ø1½" |


 RENCANA SISTEM AIR BERSIH LT1
 1:400

4.12 Rancangan Sistem Air Kotor

Lantai 1

Rencana air kotor pada bangunan ini, Limbah dibuang melalui pipa air kotor lalu di limbah diolah melalui septic tank dan diresapkan melalui sumur resapan, setelah diuraikan limbah yang telah disaring, di teruskan ke riol kota



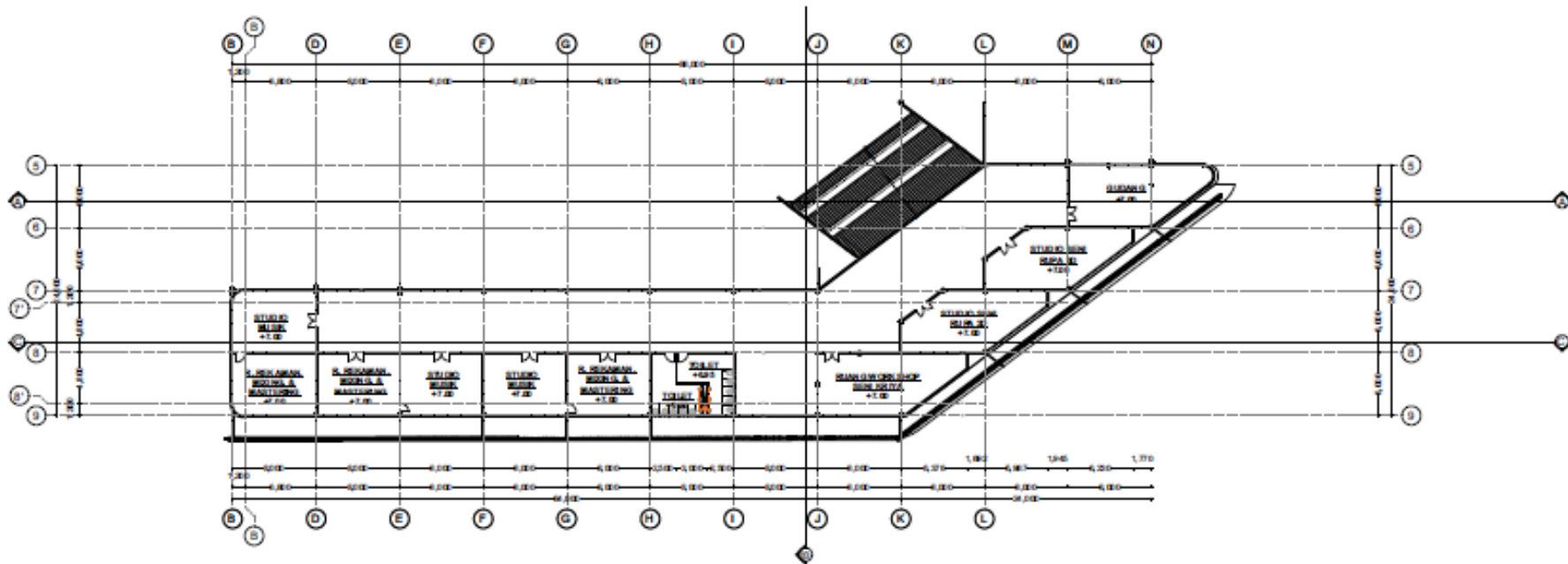
| Simbol | Keterangan |
|---|-----------------------|
|  | SEPTIC TANK |
|  | OUTLET |
|  | PIPA PVC VERTIKAL Ø4" |
|  | PIPA AIR KOTOR |
|  | RIOL KOTA |







4.12 Rancangan Sistem Air Kotor

Lantai 2

Rencana air kotor pada bangunan ini, Limbah dibuang melalui pipa air kotor lalu di limbah diolah melalui septic tank dan diresapkan melalui sumur resapan, setelah diuraikan limbah yang telah disaring, di teruskan ke riol kota



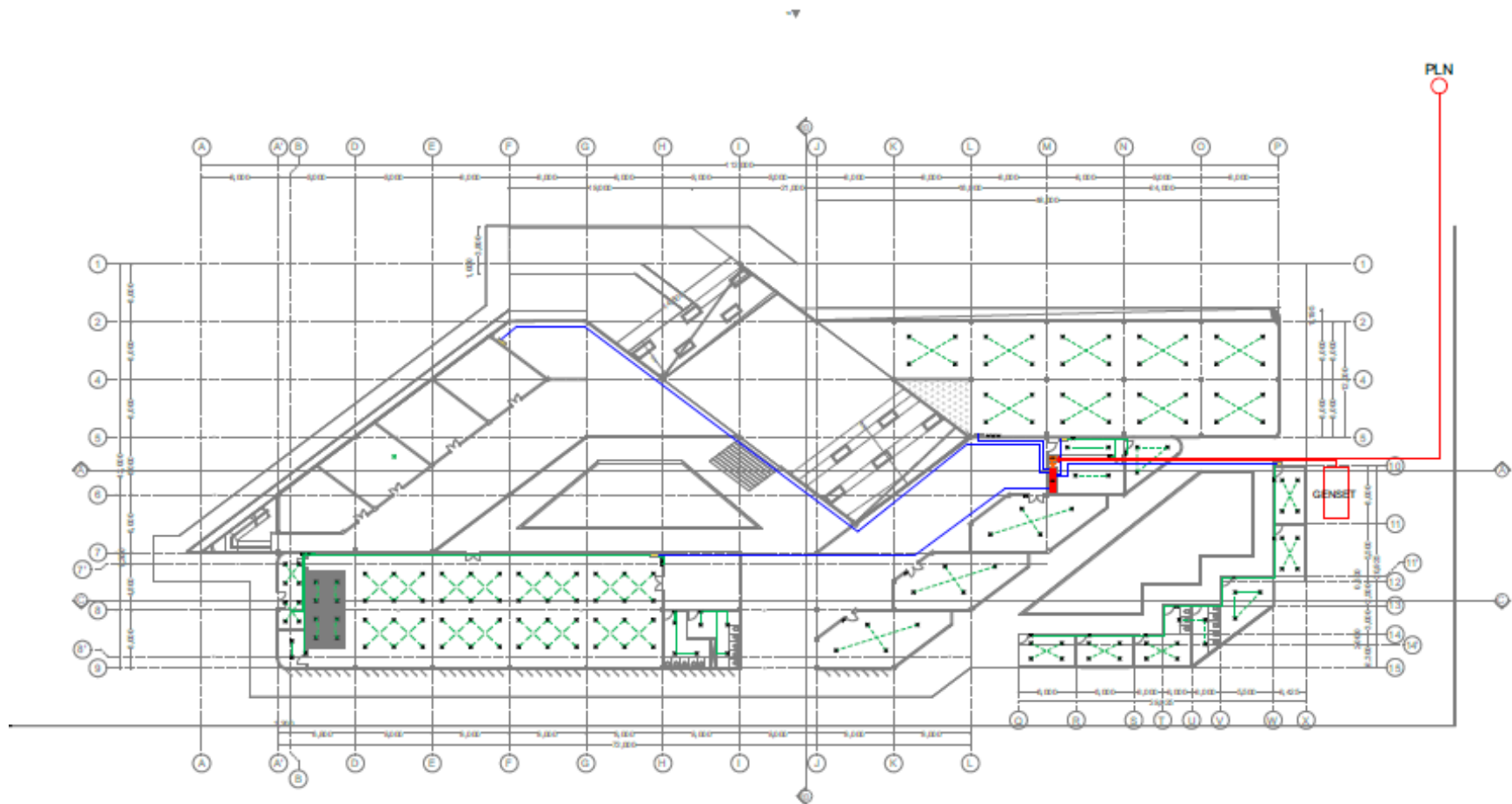
| Simbol | Keterangan |
|---|-----------------------|
|  | SEPTIC TANK |
|  | OUTLET |
|  | PIPA PVC VERTIKAL Ø4" |
|  | PIPA AIR KOTOR |
|  | RIOL KOTA |



4.13 Rancangan Rencana Titik Lampu

Lantai 1

Rencana titik lampu pada bangunan ini dialiri listrik oleh PLN sebagai sumber utama listrik, lalu didistribusikan melalui jalur listrik dan dikontrol oleh panel listrik di ruang mekanikal bangunan. Saat mati listrik, Genset akan otomatis menyala sebagai sumber listrik saat listrik dari PLN sedang gangguan



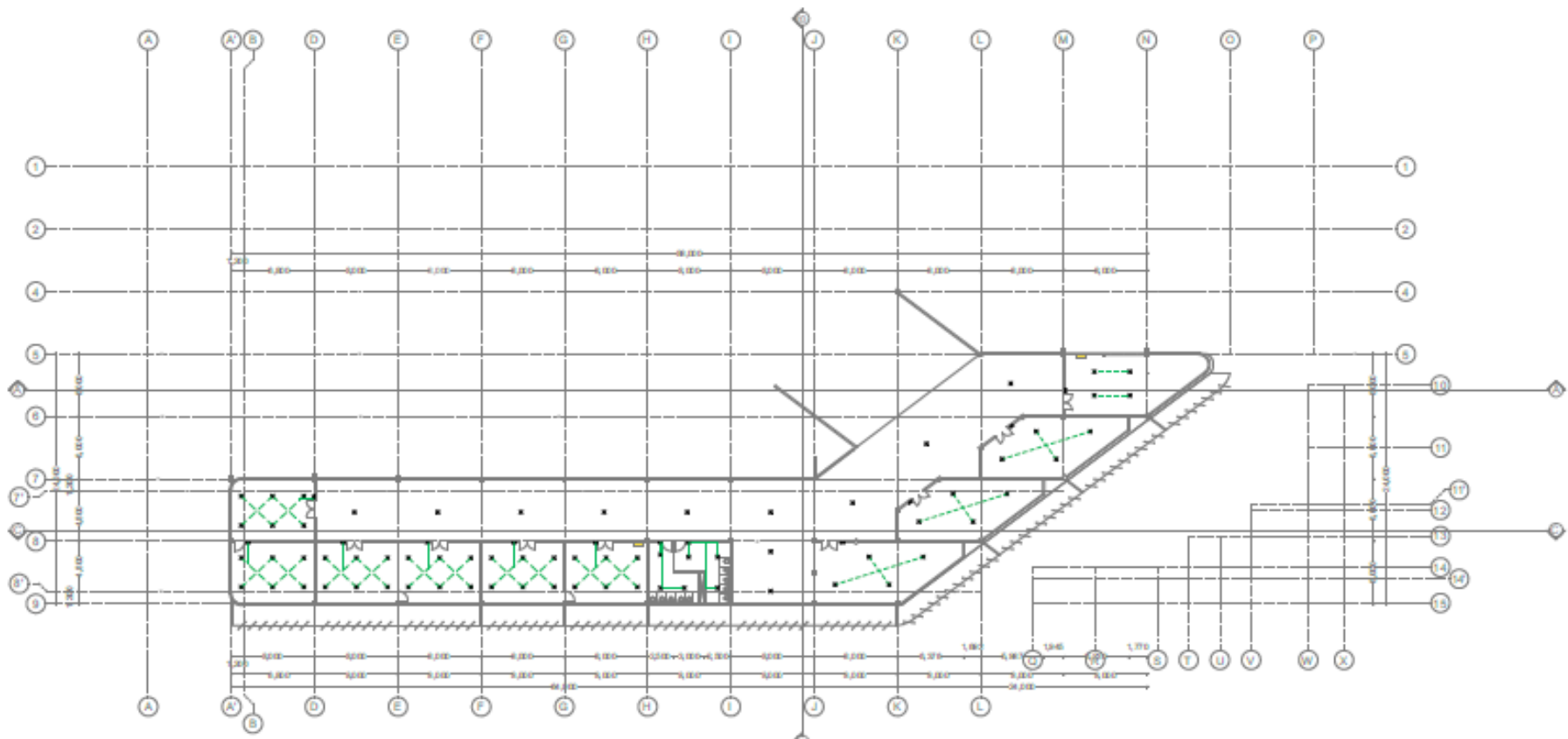
| Simbol | Keterangan |
|--------|---------------------------|
| ⊗ | ARMATUR LAMPU |
| — | LISTRIK TENGANGAN TINGGI |
| — | JALUR MDP - SDP |
| — | LISTRIK TENGANGAN RENDAH |
| ⊞ | SAKLAR |
| ■ | PANEL LISTRIK MDP |
| ■ | PANEL SDP |
| ■ | AUTOMATIC TRANSFER SWITCH |



4.13 Rancangan Rencana Titik Lampu

Lantai 2

Rencana titik lampu pada bangunan ini dialiri listrik oleh PLN sebagai sumber utama listrik, lalu didistribusikan melalui jalur listrik dan dikontrol oleh panel listrik di ruang mekanikal bangunan. Saat mati listrik, Genset akan otomatis menyala sebagai sumber listrik saat listrik dari PLN sedang gangguan



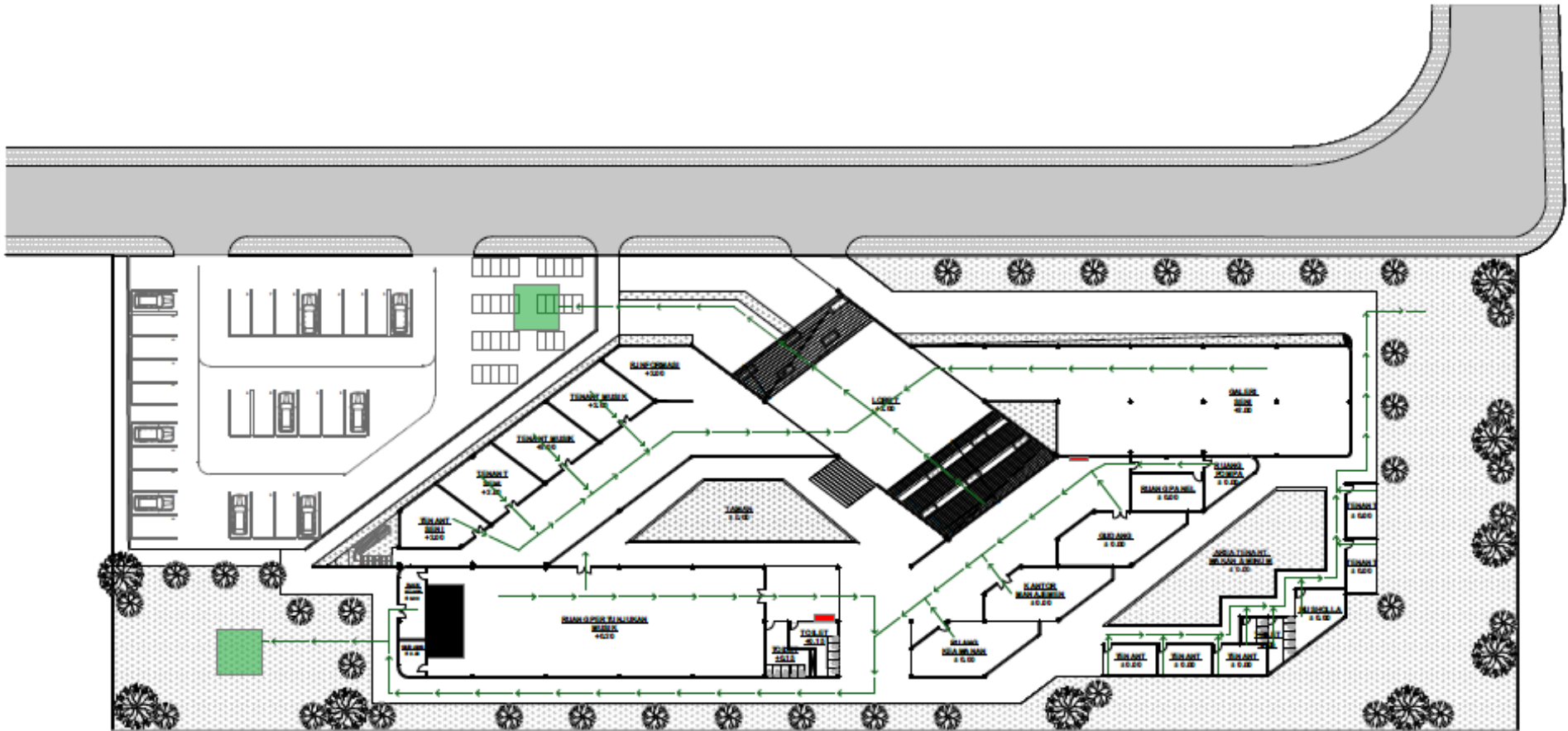
| Simbol | Keterangan |
|--------|---------------------------|
| ⊗ | ARMATUR LAMPU |
| — | LISTRIK TENGANGAN TINGGI |
| — | JALUR MDP - SDP |
| — | LISTRIK TENGANGAN RENDAH |
| ⊞ | SAKLAR |
| ■ | PANEL LISTRIK MDP |
| ■ | PANEL SDP |
| ■ | AUTOMATIC TRANSFER SWITCH |

N
RENCANA TITIK LAMPU 2
1:400

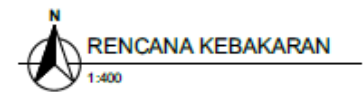
4.14 Rancangan Evakuasi Kebakaran

Lantai 1

Rencana evakuasi kebakaran pada bangunan ini melalui rute evakuasi yang telah di sediakan, lalu pengguna di alihkan menuju titik kumpul evakuasi



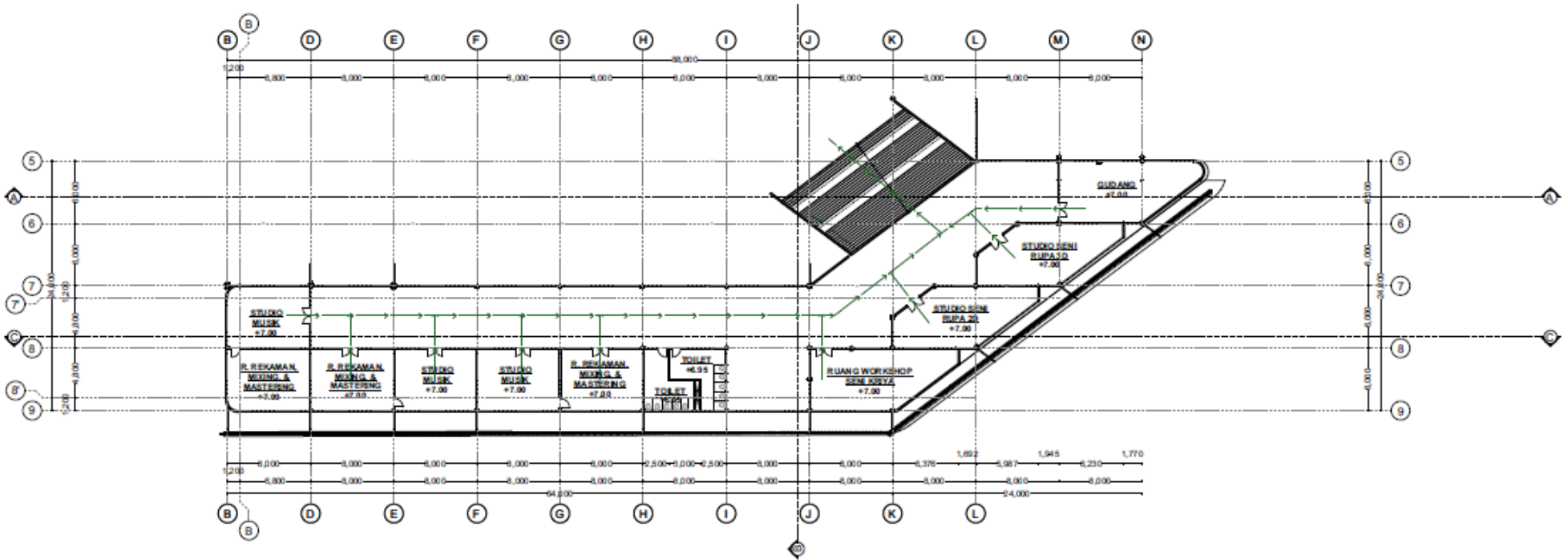
| Simbol | Keterangan |
|--------|---------------|
| ■ | MEETING POINT |
| ■ | APAR |
| → | RUTE EVAKUASI |



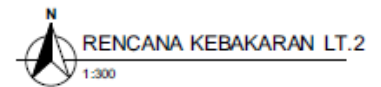
4.14 Rancangan Evakuasi Kebakaran

Lantai 2

Rencana evakuasi kebakaran pada bangunan ini melalui rute evakuasi yang telah di sediakan, lalu pengguna di alihkan menuju titik kumpul evakuasi



| Simbol | Keterangan |
|---|---------------|
|  | MEETING POINT |
|  | APAR |
|  | RUTE EVAKUASI |



4.15 Eksterior



Gambar 82. Visualisasi Rancangan
Sumber : Penulis (2024)

4.15 Eksterior



Gambar 83. Visualisasi Rancangan
Sumber : Penulis (2024)

4.15 Eksterior



Gambar 83. Visualisasi Rancangan
Sumber : Penulis (2024)

4.16 Interior

Ruang Pertunjukkan Musik



Ruang Produksi Rekaman Musik



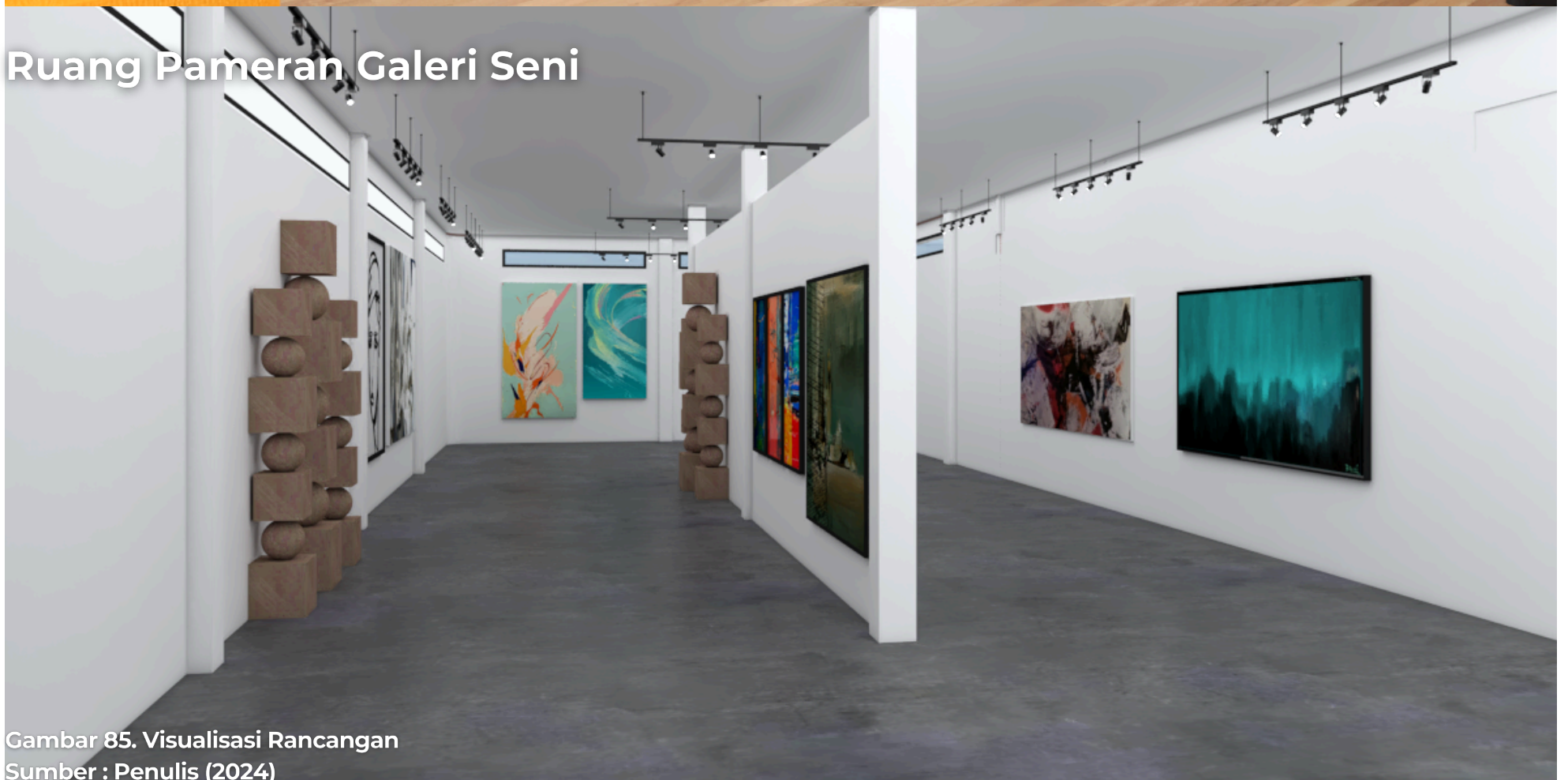
Gambar 84. Visualisasi Rancangan
Sumber : Penulis (2024)

4.16 Interior

Ruang Studio Musik



Ruang Pameran Galeri Seni



Gambar 85. Visualisasi Rancangan
Sumber : Penulis (2024)